

ビデオゲームにおける悪役の展開

—ビデオゲームの歴史に見る悪役の作られ方—

山田 斗志希¹・上山 輝²

The Development of Villains in Video Games

—From the Viewpoint of History of Video Games—

Toshiki YAMADA¹, Akira KAMIYAMA²

E-mail : kamiyama@edu.u-toyama.ac.jp

摘 要

本来、ビデオゲーム（以下「ゲーム」）とは、コンピュータを応用したインタラクティブな遊びを探索・追求するデジタルコンテンツである。このため、悪役は必要ないはずであるが、現在ではゲームのストーリーに悪役が登場する状況は当然になっている。この状況に至った通説として考えられるのは、主にハードウェアの発展の影響を加味した議論であるが、悪役といった定性的な要素と強く関連するのは、むしろソフトウェアの発展ではないだろうか。そこで本稿では、対戦相手の変容とストーリーの定着過程に注目してゲームの歴史を構築し、それに基づいて、対戦相手が悪役へと至るプロセスと開発者たちのクリエイティビティとの関係について考察を行った。

キーワード：ビデオゲーム、悪役、歴史、キャラクター、ストーリー

Keywords : Video Game, Villain, History, Character, Story

I はじめに

1-1 背景と目的

筆者は拙稿で5つのコンテンツ形態（映画・アニメーション・ゲーム・小説・漫画）における悪役250体分の発言に対してテキストマイニングによる分析結果に基づき、特定の対象を悪役として演出する技法の一端を明らかにした^[1]。具体的には、「殺す」をはじめとする加害を示す語を使う悪役は背景が単純になる傾向、また、それを使わない悪役は背景が複雑になる傾向が確認された。ただし、各コンテンツ形態において悪役はどのように作られてきたのか、また、その歴史的背景についての言及は乏しかった。そこで、本論文ではゲームに焦点を当て、対戦相手に注目しながら歴史を記述することでゲームにおける悪役の役割について考察する。これにより、コンテンツ制作全般に応用するための知見を得ることが目的である。

1-2 仮説

赤木真澄が述べるとおり、ゲームの歴史は「コンピュータやその中心的な役割を担うことになるCPUの始まりから語られる傾向」がある^[2]。そして、CPUから始めれば、自ずとそれが搭載されたハードウェアの発展を中心とする歴史になり、その発展に伴いソフトウェアも発展したという論旨になり得る。しかし、これが妥当ならば、最初にストーリーを有するゲームとして挙げられる場合がある『ドンキーコング』（1981年）よりも前に、『スペースウォー！』（1962年）というストーリーを有するゲームが開発されていたことをどのように説明するのだろうか。この事実だけでも、ハードウェアの発展は必ずしもソフトウェアの発展に影響を与えているとは言えないことがわかる。このように考えると、ソフトウェアの発展は、開発者のクリエイティビティ（自分の置かれた状況において独自性を担保する要素を見出

¹ 富山大学学術情報部（平成29年度富山大学大学院人間発達科学研究科修了）

² 富山大学人間発達科学部

す能力または志向)の影響も受け発展してきたのではないかという仮説が生じる。本論では、この仮説を検証するために、対戦相手に注目しながら歴史を辿り、単なる対戦相手が悪役へと至るプロセスを確認する。これにより、そのプロセスには悪役に対する開発者たちのクリエイティビティの影響も見られるはずである。そして、これらを概観することで、ゲームにおいて悪役を作るという行為の意味について検討する。

1-3 先行研究

ゲームについて書かれたものは様々にあるが、対戦相手の変容と開発者たちのクリエイティビティを関連づけたものは皆無と言ってよい。そのうちソフトウェアを重点的に記述した文献としては、次の3つがある。

テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト『電視遊戯時代 テレビゲームの現在』(1994年)では、「『産業振興』というお題目でも『ゲームについての素朴な感想文』でもない『テレビゲームについての総括的な書物』」であり、ゲームの産業的・娯乐的・社会的な位置づけを著しく具体的に記述したものである^[3]。

茂内克彦『ビデオゲームにおけるメディア特性—物語性と主人公に注目して』(2002年、静岡大学大学院情報学研究科修士論文)では、「現在ほとんどのビデオゲームは物語性を有していることを示し、その観点から映画や小説などのメディアとの比較のために、ビデオゲーム独自の物語性がどのように展開されているかを検討」している^[4]。

さわやか『僕たちのゲーム史』(2013年)では、「『ボタンを押すと反応する』という変化しない部分と、常に変化し続ける『物語をどのように扱うか』ということの両方に注目してゲームを語って」いる^[5]。

いずれも独自の観点から歴史を構築し、様々な事柄について論じている。しかし、本論は産業でもハードウェアでもなく、ソフトウェア(ゲーム内容)を重点的に記述し、対戦相手の変容と開発者たちのクリエイティビティに注目して歴史を辿る点で独自性を持つものと考えている。

1-4 調査概要

(1) 調査範囲

主な調査範囲は、①信頼性が公的機関に担保され、②コンシューマー・アーケード・PCとして分類されるゲームを記録し、③初期のゲームについても考慮したデータベースである「メディア芸術データベース(開発版)」^[6]に記録された1972年から2000年のビデオゲームである。2001年以降のゲームについては、スマホを活用したゲーム(いわゆるソーシャルゲームなど)が増えてきており、アーケードゲーム、コンシューマー用のゲームを基盤とした悪役の視点から、距離を置いて考察すべき対象であると判断した。

(2) 調査方法

ゲームの歴史については、タイトルや発売日といった基本的な情報のみが記録されるデータベースだけでは不十分のため、書籍・論文・雑誌・映像といった各種資料の調査を行った。各ゲームの内容については、可能な限りプレイして確かめた。その他のゲームの内容については、各種資料で確認した。これらの方法でも確かめられないゲームの内容については、芸能人がビデオゲームをプレイする様を観て楽しむテレビ番組『ゲームセンターCX』等の映像資料を利用することで補った。なお、存在が確認されないゲームについては、調査対象から外している。

II 対戦相手の変容

2-1 プレイヤー対プレイヤー(対戦相手)

(1) スポーツシミュレーション

最も古いビデオゲームの特許は、1948年にアメリカで開発された『ブラウン管娯楽装置(CATHODE-RAY TUBE AMUSEMENT DEVICE)』である^[7]。その後、『ニムロッド・コンピュータ』(1951年)、『オクソ』(1952年)、そして世界初のゲームとして挙げられる場合がある『Tennis for two』(1958年)など次々にコンピュータを利用したゲームが開発された^[8]。

ウィリアム・ヒギンボーサムが企画・制作した『Tennis for two』は、2人のプレイヤーが手元の装置を使用し、ネットを表した直線に接触しないように、ドット(ボール)の軌道を調整し打ち返す対戦ゲームである。これは、元々はブルックヘブン国立研究所で行っている原子力の平和利用についての研究を一般の人々に楽しみながら理解してもらうために開発されたゲームである^[9]。その一方、「テレビで、

見たくもない番組以外のものを見ることができないか」という発想から、テレビに接続するゲームを開発した者達がいた^[10]。その中心人物としては、ラルフ・ベアが挙げられる。マグナボックス社は、ベアらが開発した家庭用ゲーム機の試作品「ブラウンボックス」を元に製品化を進め、1972年に世界初の家庭用ビデオゲーム機「オデッセイ」を発売した^[11]。これは、制御盤を差し替えることで、数種類のゲームを遊ぶことができた^[12]。その多くは対戦ゲームであり、例えば、スポーツを模した『TENNIS』・『FOOTBALL』、艦隊役と魚雷役に分かれる『SUBMARINE』などがあり、1人でプレイするゲームとしては、コースに沿ってゴールまで滑走する『SKI』があった^[13]。このように多様性に富むラインナップだが、プレイヤーが行えることは、①長方形のオブジェクトを操作し、②場合によってボールを跳ね返すことであるため、ゲームのバリエーションは、テレビ画面に貼り付けるオーバーレイで担保していた^[14]。このように、僅かな表示・操作でも様々なゲームのプレイが実現した。

（２）商業的に成功した『PONG』

アタリが発売した『PONG』（1972年）は、いわばオデッセイ版『TENNIS』の改良版である。改良点としては、①得点の自動計数とそれの画面表示があること、②オーバーレイを必要としないこと、③効果音が出力されること、④ボールがラケット（長方形のオブジェクト）に接触する位置によって反射の角度が変わることである^[15]。当時、アタリを設立したノーラン・ブッシュネルによると、『PONG』1台を制作するために費やした資金を4日で回収できた^[16]。このような状況に気がついた競合他社は、類似品の発売を開始した^[17]。これらから、当時、『PONG』がどの程度の人気を博していたかがわかる。

『PONG』の発売後、LSI技術に注目したアタリは、その技術を活用し、家庭用ビデオゲーム機として『PONG』を開発することを構想した^[18]。これは実現し、1975年に「Home PONG」として発売された。これを機に、アタリを含めた23社が家庭用ビデオゲーム機を発売し、全米では家庭で遊べるゲームの流行が生じたが、これは急速に終了した。この一因として、いずれのメーカーも一社のLSIを採用したため、機体の外観は違うものの、ゲーム内容は同じだったことが指摘されている^[19]。

（３）加害性のない対戦ゲーム

以上のことから、2人のプレイヤーが対戦するゲームはビデオゲームの黎明期から存在し、対戦相手の破壊、打倒などを伴わないという内容を踏まえれば、敵は登場しない。無論、スポーツシミュレーション（ボール等を介している）がベースである以上、対戦相手を敵と形容する場合はあるが、それは実際のスポーツ同様、あくまでも比喩的な使用であり、遊び相手といった形容が妥当だろう。加害性のない対戦ゲームにおいてはゲームが直接的に定義する悪役は存在しない。

2-2 対戦相手から敵へ

（１）敵と味方

1962年には、スティーブ・ラッセルがPDP-1（コンピュータ）で開発した『スペースウォー！』があった^[20]。これは「二人のプレイヤーが互いに宇宙船を動かし合いながら、相手の光線銃を避けたり、相手めがけて発射したり、相手を追いかけたり、相手から逃げたり」するゲームである^[21]。このゲームについてラッセルは次のように言う。

「ちょうど、人工衛星が成功し、宇宙計画が大変話題になっていました。ですから宇宙を舞台に繰り広げられる物語は誰にとっても関心の的でした。そこで、『レンズマン』の物語をヒントに、コンピューター画面で宇宙船に乗った敵味方が戦うアイディアを私が仲間に提案し、みんなで話し合いました。誰が何をしゃべったかはもう思い出せませんが、一種の脚本のようなものを何度か書いては議論しました。」^[22]

この発言から、2機の宇宙船は敵と味方に区別されるものであること、また、その区別は「脚本のようなもの」に基づくものであることがわかる。「脚本のようなもの」の具体は不明であるものの、宇宙を舞台とする戦争（宇宙戦争）を描いた『レンズマン』を題材に発想したならば、『スペースウォー！』は、「脚本のようなもの」における宇宙戦争の一場面を再現したゲームであることは間違いないだろう。しかし、それは開発者間での共有にとどまっていたため、プレイヤーはコンピュータを利用したインタラクティブな遊びに夢中になっていただけと考えることもでき、2機の宇宙船を味方と敵に明確には区別し得なかったと考えられる。ただし、直接相手を攻撃できるという意味において、加害性が見られる。

（２）格闘技のシミュレーション

前述2-1の通り、ボール等を介したスポーツシミュレーションゲームにおいては、相手を直接攻撃することはないため、イメージとしては穏やかなものであるが、ボクシングのように相手を直接攻撃できるスポーツのシミュレーションが出現することにより、後に格闘ゲームが発展することになる。ただし、こうしたジャンルの初期作品と考えられる1980年のBoxing (Atari 2600) の段階で既にシングルプレイヤーモードがあったとされることから、黎明期の対戦ゲームがシングルプレイゲームとなった事例は、1970年代に遡ることになる。

2-3 プレイヤー対コンピュータ（敵）

相手を直接攻撃・打倒するという加害性により、プレイヤーが敵味方に分かれる。この区別が比較的に明らかになるのは、シングルプレイゲーム『コンピュータースペース』（1971年）からである。

（１）コンピューター・スペース

NHKスペシャル「新・電子立国」の取材者は、米国のゲーム博物館に行き、そこに展示される『コンピューター・スペース』をプレイし、『新・電子立国4 ビデオゲーム・巨富の攻防』（1997年）に次のように書いている。

「〔省略〕プレイヤーは両手で四つのボタンを押して、宇宙船とミサイルを制御する。画面には、自分が乗った宇宙船と敵の宇宙船が浮かんでいる。遊び手は自分の宇宙船を操作しながら、相手の攻撃から身を守り、隙を見て相手を撃破すれば勝ちである。

敵が乗る宇宙船の動きは、電気回路で自動的にコントロールされている。〔中略〕コインを入れると九十秒間だけ機械が動作する。この間に何隻の敵宇宙船をやっつけたかが得点になり、それをプレイヤー同士で競うのである。一人のプレイヤーが機械相手にプレイする点を除けば、『コンピューター・スペース』はまさにスティーブ・ラッセルのつくった『スペース・ウォー』と同じ構造であった。」^[23]

「敵の宇宙船」とは、円盤状の2隻の対戦相手のことである。これについて、「敵の宇宙船」「敵が乗る宇宙船」などと形容していることに注目したい。

「一人のプレイヤーが機械相手にプレイする」ことは知っているため、その宇宙船がコンピュータに制御されていることも知っている。しかし、それでもあえて「敵」として区別し、自機とは別個体である

と認識していることを読者に伝える格好となっている。確かに、自機は丸みを帯びた宇宙船であるのに対し、対戦相手は円盤状の飛行体、しかも2隻である。なお、『スペースウォー！』とは違いストーリーは無い。

（２）対戦相手から敵への変容

対戦相手を敵として認識する理由として挙げられるのは、

- ①相手が攻撃を行うという加害性
- ②自機と対戦相手のデザインが異なるキャラクターの識別性
- ③1対2という不公平な状況

この3つの条件が満たされた場合ならば、対戦相手を「敵」と形容したことには概ね妥当性があるだろう。

2-4 シングルプレイゲームの進展

（１）加害性を持たない標的

加害性を持たないゲームのうち、シングルプレイのゲームとしては、既にマグナボックス社の「オデッセイ」において『SKI』（1972年）や『Prehistoric Safari』（1972年）などで実現されていた。別会社のゲームを挙げるならば、例えば、飛行中の鴨を銃撃するゲーム『クワック』（1974年）がアタリから発売されていた。このような遠距離から標的を攻撃するシングルプレイゲームは、他社からも発売されていた。例えば、Ramtekの『Clean Sweep』（1974年）は、日本ではセガがライセンスを受けて『ERASE』というタイトルで販売されていた。他にも、タイトーの『アタック』（1976年）、ミドーの『ボムズアウェイ』（1976年）、ミッドウェイの『シーウルフ』（1976年）などがある。こうした中、1976年、アタリは『ブレイクアウト』を発売した。『ブレイクアウト』は、米国で発売されたのちに日本でも中村製作所から発売され、時間はかかったものの、日米ともに徐々に人気を得ていった^[24]。しかし、いずれも敵は標的にすぎず、『コンピュータースペース』の飛行体のように自動的に攻撃することはない。攻撃されない状況でシングルプレイゲームがゲーム性を獲得するためには、標的の数をカウントすることが重視されるようになり、多数の標的が一度に、あるいは次々に画面上に出現するようになった。

（２）加害性を持つ多数の敵キャラクター

相当数のプレイヤーが『ブレイクアウト』で遊ん

だと考えられるが、タイトーの社員だった西角友宏はゲーム開発に携わるものとして『ブレイクアウト』に対して特別な印象を持った。西角は、2016年度以降に行われた聞き取り調査で次のように述べている。

「最初は、どういう遊びにするかっていうことですよ。やっぱ、『ブレイクアウト』がちょっと頭にあったもんですから、『ブレイクアウト』をベースに何か作ったら間違いないというか、面白さ、ゲーム性はそのまま継承されるんじゃないかと思って。『ブレイクアウト』と同じように、ターゲットを、なんか形があるものにして、それでシューティングゲームにしようかなと、ふと思ったと思うんですよ、今から思えば。最初から『ブレイクアウト』、なんか全然違うもんじゃないか、やっぱ『ブレイクアウト』にちょっとこだわってて、あれを何か別のものにできないかというのは、ずーっと頭の中に引っ掛かってたんで。」^[25]

そして、ブロックを宇宙人に、パドルを砲台に置き換え、「TV画面内で上部（後方）からこちらへ攻めてくるインベーダーの攻撃をかわしながら、インベーダーをどんどん攻撃（ボタンでビーム砲を放つ）して消していく」ゲームを考案した^[26]。それが、1978年にタイトーから発売された『スペースインベーダー』である。宇宙戦争というテーマは、黎明期からあったものであり目新しくはないが、敵として据えられたものが、従来の抽象的なオブジェクトではなく、戦争で使用された兵器・動物・人間といったものでもなく、他に類のない造形のオリジナルキャラクターであった。3種類のオリジナルキャラクターが攻撃しながら集団で攻めてくるというコンセプトは、当時としては画期的だったと言える。ただし、西角は、1977年に全米公開された「スター・ウォーズ」とそれにとまなう一種の宇宙ブームからヒントを得たと述べている^[27]。

（3）主人公のキャラクター化とストーリー形成

オブジェクトのキャラクター化は、コンピュータが操作するオブジェクトだけではなく、人間が操作するオブジェクトにも及んだ。『スペースインベーダー』の発売から2年後の1980年、ナムコは『パックマン』を発売した。プレイヤーは、パックマンという名前のキャラクターを操作し、追いかけてくる4匹のモンスターに接触しないように、迷路内のエサを全て食べることが目的である。パックマンは世界的に人気を博し、メディアミックス展開が行われた

^[28]。そして、『パックマン』は発売元を代表する世界的なキャラクターへと発展する。一方、敵キャラクターのモンスターについても確認しておくと、4匹はそれぞれ色が違い、行動も違う。のちに家庭用ビデオゲーム機「ファミリーコンピュータ」に移植された『パックマン』（1984年）の取扱説明書には、モンスターはパックマンの邪魔を生きがいに行っている旨が書かれている^[29]。しかし、パックマンの邪魔をするようになった経緯は少なくとも当初は書かれていない。この段階で、ゲーム画面に表示されるオブジェクトは、オリジナルの主人公と敵キャラクターに分離されたと考えられる。

III ストーリーの定着

3-1 登場キャラクターとストーリーの黎明期

『パックマン』の発売から1年後、任天堂は『ドンキーコング』（1981年）を発売した。これは、当時の広告に「☆コングに連れ去られたレディを救いに工事中のビルを駆けのぼります。」^[30]と紹介されていたとおり、プレイヤーが主人公を操作してレディを救いに行くというストーリー性を有するゲームである。レディが連れ去られた理由はゲーム中では不明だが、少なくとも主人公にとってドンキーコングが敵になった経緯は明らかである。

このように1980年代前半には、『ドンキーコング』を初め、ストーリーを重視する方向性が多く見られるようになる。ただし、アーケードゲームでのストーリーは、コインを用いるゲーム自体の制約としてプレイヤーが交代する必要があるため、プレイ時間の制限にかかるような重厚なストーリーをゲーム内で経験する方向には進まなかった。

3-2 ストーリーを重視する方向性

重厚なストーリーをゲーム内で経験する方向は、当時盛り上がっていたパーソナルコンピュータ(PC)上で展開を見せる。アタリの牽引力の盛衰が見られた1975年頃から1982年の間には、家庭用ゲーム機とアーケードゲーム機とは別にゲームのプラットフォームとしてPCが発展していた。そして、PCでは家庭用ゲーム機とアーケードゲーム機では見られない独自のゲーム群として、「アドベンチャーゲーム」(AVG)があった。

世界初のAVGは、1975年、インターネットに接続

された大型コンピュータ「PDP-10」用に開発された『コロッサル・ケープ・アドベンチャー』である^[31]。このゲームは、「『指輪物語』などのファンタジー系の世界を舞台」^[32]とする洞窟を探検するものである。「探検」とはいえ、PDP-10はグラフィックの表示ができないため小説を読むように画面に表示されたテキストを読み進め^[33]、場面に応じて「右に進む」「鳥を捕まえる」などと入力することで得られるテキストを読み場面転換を知った^[34]。しかし後に、それまでよりも高解像度のグラフィックが表示できるPCとして、米国では「Apple II」,「Commodore64」,日本では「PC-8801」,「MZ-2000」が安価で発売されたこともあり、1980年には、グラフィックが表示されるAVG「ミステリーハウス」が発売された^[35]。このゲームは洋館の何処かにあるはずの宝石を他のキャラクターと競いながら探すゲームである^[36]。加えて、何者かに他のキャラクターが次々に殺害されるというミステリー要素を見出させるが、この要素は補足的な要素にとどまる^[37]。

『ミステリーハウス』の発売後、ミステリー要素を重視したAVGが発売された。例えば、海外では『デッドライン』（1981年）、日本では『鍵穴殺人事件』（1981年）である^[38]。ここでは、ミステリー要素の重視かつ日本で開発・発売されたAVGの代表的なものとして、1983年にエニックスが発売した『ポートピア連続殺人事件』を挙げる。これは、作者の堀井雄二が「ストーリー展開、登場人物たちの性格づけなど、本物の推理小説に決してひけをとらないものに、したつもりです。」^[39]と言うとおり、確かに数々の証拠・証言から論理的に犯人を特定する本格的なミステリー要素を有するAVGである。特に犯人の正体に驚いたプレイヤーは多かったらしく、後年には、「犯人は〇〇（伏字は筆者）」という言葉が定型文として知られている状況が生じていた^[40]。

AVGにおいては、謎解きがゲームの大きな目的の一つであることから、悪役の設定も全体のストーリー展開の中で重視されるべき要素の一つとなった。ただし、際立った悪役の存在感がゲームの方向性を決定づけるというよりは、ストーリーを楽しむ方向で発展をしており、現在でも『逆転裁判』シリーズなどで、その形式が踏襲されている。

3-3 RPGにおけるストーリーの明示化と独自性

1981年に、オリジン・システムズ社の「ウルティ

マ」、サーテック社の「ウィザードリィ」をはじめとしたPC上でプレイするRPG（ロールプレイングゲーム）が日本に紹介された。ゲームシステムとしては、アクションゲームをプレイするスピード感を必須とせず、AVGと同様にストーリーをじっくりと辿っていく一方で、アイテム等でパラメーターの値を調整しながらのターン制のバトルという、アクション性も含有したゲームとして、形を変えながらも現在まで連綿と続く類のゲームである。「ロールプレイング」が割り当てられた役をプレイすることによってストーリーをたどっていくものと考え、キャラクターの造形や性格づけが重視されることは明らかである。実際、コンピュータ上のRPGの原型には、トールキンの小説『指輪物語』をベースにし、1974年に発売された世界初のRPG（コンピュータを用いないRPG）である『ダンジョンズ&ドラゴンズ（D&D）』があり、複数人で行われるD&Dを1人でも楽しめるようにコンピュータを用いて遊べるようにしたものが「ウィザードリィ」シリーズや「ウルティマ」シリーズ^[41]である。

悪役が悪を成し、主人公がイベント（多くの場合冒険）を進めながら、悪役を打倒するというものが一般的であり、その後も同様のプロットに基づく作品が開発されていく。しかし、このような状況に対して、勧善懲悪型のプロットに対するオリジナリティの追求がいくつかの形で示されていく。例えば、1987年に日本テレネットから発売された『デジタルデビル物語 女神転生』の主人公・中島朱実は、魔神から力と権力を得る代償として、ある教師の生命を捧げる。しかし、中島が呼び出した魔神により、人間界は危機に陥ることが予想された。この危機をあらかじめ阻止するために、中島は魔界へ出立する。これは、元々のきっかけが主人公の心の歪みに基づく点で、深みのあるキャラクターに挑戦したものとも考えることも可能だろう。

他方、主人公たちは善人として描かれるが、それ以外のキャラクターを緻密に設定したことで、全体的に独自性を有する作品も開発されていた。それを示す代表的なゲームとして、1989年任天堂が発売した『MOTHER』を取り上げる。ストーリーのあらすじは、「怪現象に見舞われたマザーズディの町に暮らす主人公が、ロイド、アナ、デディと出会い、8つに分かれたメロディーを集めて宇宙人ギーグの侵略に立ち向かう。」というものである^[42]。このあらす

じだけでは、勧善懲悪型のストーリーに思われるかもしれない。しかし、例えば、主人公が軽度の喘息持ちであり、戦闘中には「ぜんそく」という固有の状態異常によって特定のアイテムを使用するまで行動不能となる場合があること、また、宇宙人ギーグは主人公の祖母に育てられた経験があり、主人公たちとの戦闘では、幼少期に聴いていた子守唄によって戦意を喪失し一時的に侵略を止めることを知ると、そうは思えないのではないだろうか。このような細部への配慮について、開発の中心的人物と言える糸井重里は次のように言う。

「あのころのぼくらは、ゲーム業界の常識と戦いながら、無理をして周辺のものもしっかりつくったんです。それは非常識だと言われたものだけど、いまこうして残っていることがすべての答えですよね。よくやったな、と他人事のように思います。」^[43]

3-4 複雑化する悪役

1990年、エニックスは1986年から続くシリーズの4作目『ドラゴンクエストIV 導かれし者たち』を発売した。本作は全5章で構成されるオムニバス形式を採用し、主人公の物語だけではなく、その仲間や悪役の物語にも焦点を当てる。これについて、ドラゴンクエストシリーズの中心人物である堀井雄二は、九州産業大学で行われた講演にて、「悪役にも物語を描く試みだった」と述べている^[44]。

主人公たちの目的は、基本的に『ドラゴンクエスト』と同様、魔王を倒すことである。しかし、人間の滅亡が目的の悪役のデスピサロは、自分にとって大切な存在（ロザリー）を人間に殺害された経験がある。人間は報復のつもりだろうが、ロザリーはデスピサロの目的を知り、止めるよう説いていた存在である。つまり、人間にとっての善行により善人が殺害された格好となる。これらの背景を知った上でプレイヤーはデスピサロとの戦いに挑むことになるため、善が悪を懲らしめるという情熱的な展開にはなり得ない。むしろ、旅の道中における行為（例えば魔物をたおすという行為）、また、目前のデスピサロをたおすという行為の是非を問う展開になるだろう。

他方、主人公と悪役の関係の変化だけではなく、そもそも両者の関係に焦点を当てること自体に疑問を投げかけるようなゲームも発売されていた。それを示す代表的なゲームとして、1997年にアスキーか

ら発売された『MOON』を取り上げる。あらすじとしては、ゲームの世界に吸い込まれた主人公が、ドラゴン討伐の旅に出た勇者に殺害されたアニマルの魂を救済しながらラヴを集めるというものである。このことから、主人公は勇者とドラゴンの敵対関係から逸脱した第三者的立場だとわかる。そして、この立場からは、勇者の行為とその結果は次のように記述される。

- ・勇者の旅路に残存するアニマルの死骸
- ・他人の家の寝室に無断で入ろうとする勇者
- ・城下町の住人から「危険人物」と言われる勇者
- ・他人にとって大切なアニマルの殺害を図る勇者

これらから、勇者の行為が善い行為として描かれていないことがわかる。したがって、根本的に従来のRPGとは違うと言える。

3-5 プレイヤーが楽しみ方を見つけ出す

こうしたストーリーを基盤にしたRPGがゲームとして流行を見せる一方、それまでのシューティングゲームやアクションゲームにもストーリーが基盤となるものが増えてくる。

1983年、ナムコは『ゼビウス』を発売した。このゲームの特徴について、『ゲームマシン』（第206号）では、「これはロケット『ソルバルウ』が敵機と交戦しながら地上の砲台などを爆破していくもので、コンピューター・グラフィックスによる鮮明な画像、二十種類以上の多彩なキャラクター、グラデーション採用によるキャラクターの色変化などを特徴としている。」と書かれており、キャラクターの多様性を特徴として挙げていることがわかる^[45]。ここで注目したいことは、『ドンキーコング』とは違い、ストーリーについての言及はないことである。『ゼビウス』は後年、ストーリーを重視した初のシューティングゲームとして挙げられる場合があるが、当時はそれをアピールポイントとして売り出していなかったことになる。つまり、発売後一定期間を経て、現在の評価になったことを示している。一定期間の出来事については、様々な見解があるだろうが、『ゼビウス』の開発者である遠藤雅伸によると、ソルバルウと敵機との戦いの「膨大なバックストーリー」の存在に気づいた一部のプレイヤーは、敵機の法則性の発見等の断片的な情報を繋ぎ、ストーリーを妄想する楽しみ方をした^[46]。

したがって、このような楽しみ方をしていたプレ

イヤーを中心に、元々はストーリーを明示していない『ゼビウス』は、徐々にストーリーを重視した初のシューティングゲームという評価がなされるようになったと考えられる。『ゼビウス』のような事例を知ると、敵の表現の仕方によって、断片的ながらもストーリーを示し得ることがわかる。

また、楽しみ方をプレイヤーがを見つけ出す直接の手がかりを示す例として、1985年に任天堂が発売した『スーパーマリオブラザーズ』を取り上げる。ドンキーコングで馴染みのある「マリオ」のキャラクターを始めとした親しみやすいキャラクターを用いたこの作品に同封の取扱説明書には、「ものがたり」が掲載されている。

「キノコ達の住む平和な王国に、ある日、強力な魔法を操る大ガメクッパの一族が侵略して来ました。おとなしいキノコ族は、皆その魔力によって岩やレンガ、つくし等に姿を変えられてしまい、キノコ王国は亡びてしまったのです。

このキノコ達の魔法を解き、よみがえらす事ができるのはキノコ王国のお姫様ピーチ姫だけ。彼女は今、大魔王クッパの手中にあります。

マリオは、カメ一族を倒してピーチ姫を救出し、再び平和なキノコ王国を築くために立ち上がりました。」^[47]

「キノコ達の住む平和な王国」や「魔法」という言葉から明らかなように、このゲームはファンタジー要素を重視している。そして、ゲーム紹介の頁の1行目には、「このゲームは、右方向スクロールのファンタスティックアドベンチャーゲームです。」とある^[48]。AVGとは操作方法から異なるものでありながら、ストーリーを重視するという意味づけがAVGに定着していることを援用するとともに、本作もまたストーリーを重視しているものであると宣言しているとも言えるだろう。さらに、侵略してくる一族を悪役としていることは、多数の敵が組織的であることを示している。このように、アクションゲームにおいてもストーリーを示すことは、現在まで続いている定番の形式となっている。

IV 考察

4-1 悪役の物量とキャラクター性について

これまでの記述によって、単純な対戦相手から、敵として認識される悪役への変化には、『Tennis for

two』『PONG』『スペースウォー!』『コンピューター・スペース』などの分析から、

①相手が攻撃を行うという加害性

②自機と対戦相手のデザインが異なるキャラクターの識別性

③1対2という不公平な状況

という要素が見出された。また、これとは別に、ゲームとしてシングルプレイを成立させるためには、標的等を多数画面に出現させた上で、

④出現した多数の標的への命中数

が、重視されることになった。④はいわば③の発展系であるとも言えるが、『ブレイクアウト』のようなゲームは、必ずしもキャラクターのデザインを重視していなかったとも考えられ、当時シングルプレイを成立させるための要因として、キャラクターデザインが必須だったとまでは言い切れないだろう。

しかし、①②④を成立させるだけでなく、サウンドとともに徐々に早まる難易度やトレードオフ（高得点のUFOを打つために敵の攻撃を忍耐強く避けなければならない等）を実現した『スペースインベーダー』によって、その後のゲーム性を高める要因は一度ピークを迎える。

4-2 主役のキャラクター性とストーリーの複雑さ

物量とキャラクター性、トレードオフなどの成立が当たり前になってきたタイミングで、2つの要素が意識されたと考えられる。

⑤アクションゲームにおける主人公のキャラクター性（『パックマン』、『ドンキーコング』など）

⑥PCゲームとしてのAVGやRPGが高めたストーリー性（『ウィザードリィ』、『MOON』など）

である。⑤は②の発展形であるが、当初の敵キャラクターだけではなく、敵と区別する主人公としての自機あるいは自分のキャラクターの造形への工夫が生まれることで、より親しみやすさと感情移入を生み出すことに成功したものと考えられる。また、⑥によって、悪役の複雑さがもたらされた。これらは、物語を原作におくゲームが、ジャンルを問わず成立しうる素地が整ったということであり、その結果として物語ベースの大作ゲームが現在まで続くようになったものと考えられる。前述のゼビウスについても、開発者の遠藤は制作前にゼビウスの小説を書いたとされている^[49]。このことから、物語ベースのゲームのあり方が徐々に重視されていったと考えら

れる。

4-3 悪役の組織化とボスキャラ

壮大なストーリー展開を成立させたゲームにおいては、悪役は単純では成立しにくい。そこで、キャラクターとしての複雑さだけではなく、敵集団としての組織化という性質をもったのではないか。この点において、興味深いのが、『ドンキーコング』においてコングにさらわれたのが彼女（あるいはレディ）だったものが、『スーパーマリオブラザーズ』において、大魔王クッパがピーチ姫をさらっていくという形に変わり、カメ一族との戦い、集団対個（あるいは少数のパーティ）の戦いへとストーリーを複雑化させる必要があったと考えられることである。複雑になった組織のボスはそれらしい佇まいで終盤に登場し、中盤の盛り上がりではいわゆる中ボスが出てくる。導入部では、簡単に倒せる敵が行く手を塞ぐという、ストーリーとアクションが融合するゲームにおいて、現在の定番の流れを生み出したのだと考えられる。

4-4 ゲーム開発者のクリエイティビティとゲームの発展

これまでの考察により、一見するとそれぞれ独立したものに思われる6つの要素を通して、共通する事柄を見出すことができる。それは、いつの時代にも、ゲーム開発者はオリジナリティを担保する要素を探求しており、その結果として各要素が生じたと考えられることである。各要素において開発されたゲームは、全く新しい形で開発されたゲームというより、むしろ過去の開発者のクリエイティビティが反映されたゲームをヒントに、自分のクリエイティビティを反映させる形で開発された発展的なゲームと位置づけることが可能だろう。例えば、黎明期においては、SF小説をヒントに開発された『スペースウォー！』や、その商業製品化を目指して開発された『コンピュータースペース』、また、家庭用ゲーム機が世界的に普及したファミリーコンピュータ専用のソフトにおいては、AVG要素を援用したと考えられるストーリー性を有する『スーパーマリオブラザーズ』、『ウルティマ』をはじめとする重厚なストーリー性を有するゲームの延長線上に位置づけられる『ドラゴンクエスト』など、ジャンルを問わず様々なゲームに見られる。

このように考えると、ゲーム開発者のクリエイティビティが発揮される対象の重要度の比重が移り変わっており、それが⑥に帰着したことがわかる。そして、これにより開発者は、ストーリー性を重視するゲームならば特に、自ずと悪役に対してクリエイティビティを発揮することになるだろう。これはなにも複雑な悪役を作ることのみを意味するのではなく、『MOON』のようにあえて主人公と距離を置くことで別の視点から悪役を描くことも含まれる。

以上により、ゲーム開発者のクリエイティビティとゲームの発展の関係は次のようにまとめられる。蓄積されたゲームやアイデアを踏まえて、オリジナリティを担保する新たな要素を探求し、その時々を対象にクリエイティビティを発揮するという開発上の創造的行為が、ゲームの発展に寄与してきたと言える。それは必ずしもハードウェアの性能の向上に伴うものではなく、黎明期においてもストーリーがベースとなったり、PC上での長時間のプレイに耐え得るストーリーを目指す取り組みなどにより発展している。すなわち、ソフトウェアの発展と開発者のクリエイティビティの間には、ハードウェアの発展に依存しない関係性を見出すことができるのである。

4-5 2001年以降のゲームについて

ここで、4-4節までの考察を前提に、2001年以降のゲーム、特にスマホを活用したゲーム（いわゆるソーシャルゲームなど）について補足的に考察したい。

ソーシャルゲームはカジュアルゲームとも言われるように、アーケードゲームやコンシューマー用のゲームとは利用状況・利用目的が違うと考えられる。例えばアーケードゲームの場合、プレイするにはゲームセンターをはじめとする公共の場でプレイする必要がある。また、コンシューマー用のゲームの場合、テレビの前に座って数十分から数時間続けてプレイするのが一般的だろう。あえて移動する・座り続けるといった利用状況は、いずれもゲームをプレイするという利用目的を遂げるために生じる仕方のない行為と捉えられる。これに対しカジュアルゲームの場合、移動時間等の空いた時間に行う事なども考えられ、利用状況は個々人で異なることが想像される。また、利用目的については、いわゆる「ガチャ」により得られるアイテムの収集や通勤中の空き時間を埋める等、収集や暇つぶしといったものが大半だろう。このように考えると、カジュアルゲー

ムはワンプレイ当たりゲーム内の世界を経験する時間が比較的短いため、たとえ重厚なストーリーが用意されていたとしても、重厚さを感知しにくいはずである。それならば、そもそも重厚なストーリーを作らない方向性があったとしても不思議ではない。より手軽に遊べて、快・不快のどちらもほとんど生起させない（してはいけない）ようなカジュアルゲームに関しては、クリエイティビティを発揮する対象は悪役ではなく、7つ目の要素、すなわち、もうワンプレイを促す仕組みではないだろうか。このことは、仕組みさえあればコンテンツの入れ替えにより新作としてゲームをリリースすることが可能ということになるため、収益に繋がる。この事の是非はここでは問わないが、少なくとも本稿で述べてきたゲームの発展の観点から見れば、収益構造の維持と表面的な要素の変更が常態化する状況が本質的なクリエイティビティによる発展を促すとは考えにくい。カジュアルゲームの発展を促すためには、オリジナリティを担保する別の要素を探究することが求められるだろう。

V おわりに

本研究は、ゲームという比較的歴史の浅いコンテンツについて、ハードウェアの技術的発展とソフトウェアの質の向上を安易に関連づけるのではなく、開発者たちのクリエイティビティと対戦相手の変容を関連づけることで、悪役に対するクリエイティビティがゲームの面白さを根本的に変える可能性があることを示唆するものであった。このことから、ゲームというコンテンツ形態や時代に限らず、コンテンツ制作全般において、たとえ技術的に制限された環境下であっても、既存のアイデアの蓄積と個人のクリエイティビティを積極的に混合させることで独自の作品を創造する思考が生じ得ることを改めて認識することができた。

註

- [1] 山田斗志希, 上山輝「悪役の構造についての研究」, 富山大学人間発達科学部紀要, 第 13 巻第 2 号, 2019 年, p285-295.
- [2] 赤木真澄『それは『ポン』から始まった』, アミューズメント通信社, 2005 年, p509.
- [3] テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト『電視遊

戯時代 テレビゲームの現在』, ビレッジセンター出版局, 1994 年, p3.

- [4] 茂内克彦『ビデオゲームにおけるメディア特性—物語性と主人公に注目して』, 静岡大学大学院情報学研究科修士論文, 2002 年.
- [5] さわやか『僕たちのゲーム史』, 星海社, 2012 年, p10-15.
- [6] 文化庁が行なっているメディア芸術所蔵情報等整備事業の成果物。ゲームの他, マンガやアニメーションについての情報も記録されている。
メディア芸術データベース(開発版), <https://mediaarts-db.bunka.go.jp/>, 2019 年 8 月 1 日から 8 月 31 日までの間, 断続的に閲覧.
- [7] TED・Ed, ビデオ・ゲームの歴史(その1) — サフワット・サリーム,
<https://www.youtube.com/watch?v=x24KoVNliMk>, 2019年9月24日閲覧.
- [8] 同上.
- [9] 赤木真澄, 前掲書, p60.
- [10] 同上, p64.
- [11] 同上, p65-66.
- [12] 上村雅之・細井浩一・中村彰憲『ファミコンとその時代 テレビゲームの誕生』, NTT 出版, 2013 年, p29-30.
- [13] 電ファミニコゲーマー,
<https://news.denfaminicogamer.jp/kikakuthetower/190104>, 2019 年 9 月 24 日閲覧.
- [14] 同上.
- [15] 上村雅之・細井浩一・中村彰憲, 前掲書, p31-32.
- [16] 相田洋・大塚敦『新・電子立国 4 ビデオゲーム・巨富の攻防』, 日本放送出版協会, 1997 年, p112-113.
- [17] 赤木真澄, 前掲書, p88-90.
- [18] 上村雅之・細井浩一・中村彰憲, 前掲書, p34-38.
- [19] 同上, p40-41.
- [20] 赤木真澄, 前掲書, p61.
- [21] 相田洋・大塚敦, 前掲書, p64-65.
- [22] 同上, p57-58.
- [23] 同上, p103-104.
- [24] 赤木真澄, 前掲書, p111.
- [25] 福田一史・生稲史彦・井上明人 他『西角友宏第3回インタビュー前半:「スペースインベーダー」開発の経緯』, 一橋大学イノベーション研究センター, 2018 年, p16.
- [26] 『ゲームマシン』, no.102, アミューズメント通信社, 1978 年, p17.

- [27] テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト, 前掲書, p15.
- [28] MUSEUM | パックマン ウェブ, <https://www.pacman.com/ja/museum/index.html>, 2019年9月24日閲覧.
- [29] ファミリーコンピュータ専用ソフト『パックマン』(1984年)の取扱説明書に掲載の「遊び方」より. (2019年10月21日受付)
- [30] 『ゲームマシン』, no.170, アミューズメント通信社, 1981年, p6. (2019年12月18日受理)
- [31] ゲームサイド編集部『アドベンチャーゲームサイド Vol.1』, マイクロマガジン, 2013年, p1.
- [32] さわやか, 前掲書, p47.
- [33] 同上.
- [34] 同上, p48.
- [35] ゲームサイド編集部, 前掲書, p2.
- [36] さわやか, 前掲書, p49.
- [37] 同上, p49-50.
- [38] 同上, p51.
- [39] 『ポートピア連続殺人事件』(PC-8001mk II), パッケージ裏面の作者紹介より.
- [40] 4Gamer.net, <https://www.4gamer.net/games/072/G007233/20091107003/>, 2019年9月24日閲覧.
- [41] テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト, 前掲書, 1994年, p.16.
- [42] 『週刊ファミ通』, KADOKAWA, 9月12日号, 2019年, p96.
- [43] MOTHER 新聞, <https://www.nintendo.co.jp/n08/a2uj/futatabi/news616.pdf>, (『MOTHER 1+2』発売記念イベントで配布された号外。)
- [44] ファミ通.com, <https://www.famitsu.com/news/201812/08168586.html>, 2019年9月27日.
- [45] 『ゲームマシン』, no.206, アミューズメント通信社, 1983年, p22.
- [46] 【田中圭一連載: ゼビウス編】ゲーム界に多大な影響をもたらした作品の創造者・遠藤雅伸は、友の死を契機に研究者となった。すべては、日本のゲームのために—【若ゲのいたり】—, <https://news.denfaminicogamer.jp/manga/180913>, 2019年9月24日閲覧.
- [47] ファミリーコンピュータ専用ソフト『スーパーマリオブラザーズ』(1985年)の取扱説明書に掲載の「遊び方」, p4.
- [48] 同上, p5.
- [49] テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト, 前掲書, p19.